

Regulamin Warckiej Ligi Tenisa Ziemnego 2021

I. Organizatorzy:

Stowarzyszenie Krajowy Organ Krzepienia Siły Oraz Wspierania Nowatorskich Inicjatyw Atletycznych, w skrócie KOKSOWNIA przy wsparciu Urzędu Miejskiego w Warcie.

II. Termin i miejsce:

1. Wszystkie mecze w Lidze rozgrywane będą na następujących kortach:
 - a) kort przy Orliku w Warcie,
 - b) kort w Proboszczowicach,przy czym każda para zawodników w Lidze rozgrywa dwumecz (jeden mecz na jednym korcie, a drugi mecz na drugim korcie).
2. Termin i miejsce każdego spotkania muszą zostać zgłoszone nie później niż ustalony termin rozgrywanego meczu poprzez wysłanie maila na: tenis@koksownia.org.pl. Więcej o zgłaszaniu meczów w dalszej części Regulaminu
3. Wszystkie spotkania Ligi, jak również mini Turniej Finałowy (jeśli będzie ogłoszony) muszą się odbyć do **31 października 2021 roku**. Brak rozegranego meczu do tego terminu skutkuje walkowerem dla obu zawodników, którzy nie rozegrali meczu.
4. Zgłoszenia zawodników będą przyjmowane do **13 czerwca 2021 roku** w formie maila wysłanego na: tenis@koksownia.org.pl. Więcej o zgłoszeniu zawodnika do Ligi w dalszej części Regulaminu.

III. Uczestnictwo i system rozgrywek:

1. Uczestnictwo w Lidze jest dobrowolne, a zawody mają charakter wyłącznie rekreacyjny.
2. Uczestnicy nie są objęci przez Organizatora dodatkowym ubezpieczeniem NNW. Wskazane jest, aby wszyscy uczestnicy zawodów zasięgnęli konsultacji lekarskiej. Organizator nie zapewnia opieki lekarskiej. **Każdy(a) zawodnik(czka) biorący(a) udział w Lidze czyni to na własną odpowiedzialność.**

3. **Rozgrywki objęte są panującym w momencie rozgrywania meczów reżimem sanitarnym obowiązującym w Polsce.** Każdy z zawodników zobowiązany jest do jego przestrzegania pod rygorem poddania meczu walkowerem oraz dyskwalifikacji z rozgrywek. **Wszelkie rażące zaniedbania zasad higieny i przestrzegania reżimu sanitarnego będą zgłaszane odpowiednim służbom.**
4. Oświadczenia uprawniające do gry w Lidze powinny zostać wypełnione, podpisane i wysłane jako skan lub wysokiej jakości zdjęcie na: tenis@koksownia.org.pl do **terminu pierwszego meczu każdego zawodnika**. Brak oświadczenia będzie skutkował natychmiastową dyskwalifikacją. Wzór oświadczenia jest dostępny na stronie www.koksownia.org.pl.
5. Mecze rozgrywane będą zgodnie z aktualną wersją "Oficjalnych Przepisów Gry w Tenisa": (<http://www.tenis.net.pl/zasady-gry-w-tenisa/>), z wyłączeniem przepisów dotyczących korzystania z "Challenge" oraz procedur.
6. Po uzgodnieniu terminu i miejsca spotkania, jeden z zawodników zgłasza mecz jako wiadomość e-mail na adres: tenis@koksownia.org.pl, a także jako kopię do przeciwnika, podając następujące dane:
 - imiona i nazwiska zawodników,
 - termin spotkania (łącznie z godziną spotkania),
 - miejsce spotkania,
 - ewentualną chęć obecności sędziego, którego ma zapewnić Organizator (w tym wypadku zgłoszenie musi zostać wysłane minimum 3 dni przed terminem spotkania),
7. Niezwłocznie po rozegranym meczu **zwycięzca zgłasza wynik meczu** Organizatorowi poprzez wysłanie wiadomości e-mail z **kopią do przegranego** na adres: tenis@koksownia.org.pl, podając następujące dane:
 - imiona i nazwiska zawodników,
 - wynik z dokładnością do liczby gemów,
 - ewentualnie informację, że przeciwnik nie stawiał się na zaplanowany mecz i oddał mecz walkowerem.

Jeśli zawodnik przegrany nie złoży zażalenia poprzez odpisanie z **kopią do zwycięzcy** na zgłoszenie wyniku w ciągu 3 dni od daty otrzymania zgłoszenia wyniku, to wynik zostaje uznany za zatwierdzony.

8. Aby przystąpić do Ligi, zgłaszający się zawodnicy muszą wyrazić zgodę na upublicznienie na stronie www.koksownia.org.pl w zakładce „Liga Tenisa”: imion, nazwisk, telefonu kontaktowego, a także e-maila kontaktowego. Jest to konieczne, aby inni zawodnicy mogli się umawiać na rozgrywanie meczów.
9. Aktualne wyniki Ligi będą publikowane na stronie www.koksownia.org.pl w zakładce „Liga Tenisa”.
10. Mecze będą rozgrywane domyślnie **bez udziału sędziego**. Każdy zawodnik może poprosić o wyznaczenie sędziego na swoje spotkanie. Wówczas Organizator postara się wyznaczyć sędziego, natomiast jeśli będzie to niemożliwe zawodnicy muszą uzgodnić sędziego wspólnie. Zaleca się, aby uzgadniać terminy spotkań z innymi zawodnikami tak, żeby na korcie znajdowało się więcej niż dwóch zawodników. Wówczas niegrywający zawodnik może sędziować spotkanie.
11. Każdy mecz będzie rozgrywany do dwóch wygranych setów (do 6 gemów, zmiana stron po pierwszym gemie i później co drugi gem). Tie-break (przy stanie 6:6 w gemach) to gem rozgrywany do 7 punktów (co 6 punktów zmiana stron), przy czym pierwszy zagrywa zawodnik, który w poprzednim gemie odbierał serwis rywala. Drugi i trzeci serwis wykonuje rywal, a następnie zmiany zagrywki odbywają się co dwa serwisy.
12. O finalnej pozycji w Lidze będą decydowały w następującej kolejności: liczba wygranych meczów, stosunek liczby wygranych, do przegranych setów, stosunek liczby wygranych, do przegranych gemów.
13. W zależności od liczby zgłoszonych zawodników będą wykorzystane następujące systemy rozgrywek:
 - a) Jedna, duża grupa Open, w której dwumecze rozgrywane będą każdy z każdym (do 11 zgłoszonych zawodników).
 - b) Dwie Ligi Open (I Liga i II Liga), w których mecze rozgrywane będą każdy z każdym (powyżej 11 zgłoszonych zawodników). Po rozegraniu pierwszej rundy w obu Ligach nastąpi ich rozstrzygnięcie i zwycięzcy II Ligi będą mieli szansę na wejście na drugą rundę do I Ligi. Zasady rozgrywania tego trybu, jak również ostateczny termin rozegrania pierwszej rundy będą podane po rozpoczęciu Ligi, jeśli ten system zostanie wybrany.
 - c) Do Ligi mogą zgłaszać się zawodnicy i zawodniczki. W przypadku wystarczającej liczby zawodników/zawodniczek z poszczególnych kategorii zostaną wydzielone osobne Ligi (możliwość organizacji Ligi Żeńskiej).

14. Nieobecność zawodnika na zgłoszonym wcześniej meczu będzie skutkowałą oddaniem meczu walkowerem. Po trzecim walkowerze zawodnik zostaje zdyskwalifikowany i usunięty z rozgrywek.
15. **Każdy zawodnik ma możliwość dwa razy w trakcie trwania Ligi na przełożenie wcześniej zgłoszonego spotkania na 24 godziny przed rozpoczęciem meczu poprzez wysłanie maila na tenis@koksownia.org.pl z kopią do zawodnika**, którego mecz zostanie przełożony. Wówczas zawodnik, któremu przełożono spotkanie wyznacza datę i godzinę rozegrania przełożonego meczu. Zawodnik przekładający spotkanie musi zgodzić się na nowo wyznaczony termin.
16. W przypadku rezygnacji z uczestnictwa w Lidze, wszystkie mecze rozegrane do tej pory przez rezygnującego zawodnika zostają **anulowane**.
17. Zawodnika uznaje się za **zdyskwalifikowanego jeśli nie rozegra więcej niż dwóch meczów (walkower)**. Wówczas jego wszystkie rozegrane mecze zostają **anulowane**.
18. W przypadku, gdy zawodnik odmawia gry w zaproponowanym terminie, nie proponuje innych terminów gry, jest nieosiągalny lub też kontakt z nim jest utrudniony jego mecz oddawany jest walkowerem (2:0 – 6:0, 6:0). Walkowery będą przyznawane, gdy upłynie termin rozgrywek i **tylko wówczas**, gdy przeciwnik, który wykazał chęć gry dysponuje dowodami na to, że chciał rozegrać mecz, ale z winy zawodnika mecz się nie odbył (korespondencja mailowa, wiadomości tekstowe itp.).
19. W przypadku, gdy brak jest dowodów na wykazywanie chęci umówienia się do gry przez obu zawodników, po upływie terminu rozgrywek, każdy nierozegrany mecz będzie karany **obustronnym walkowerem** (każdemu zawodnikowi dopisany będzie 1 przegrany mecz, 2 przegrane sety i 12 przegranych gemów).

IV. Zgłoszenia:

1. W Lidze mogą uczestniczyć zawodnicy, które zgłoszą swój udział Organizatorowi poprzez przesłanie zgłoszenia na adres: tenis@koksownia.org.pl do **13 czerwca 2021 roku**. W mailu zgłoszeniowym należy podać **obowiązkowo**:
 - imię i nazwisko zawodnika,
 - telefon kontaktowy,
 - kontaktowy adres e-mail,

- do zgłoszenia można dołączyć wypełnione i podpisane oświadczenie uprawniające do udziału w Lidze w formie skanu lub zdjęcia wysokiej jakości.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do zapewnienia zaproszonym zawodnikom miejsca w Lidze.

V. Nagrody

1. Zawodnicy i zawodniczki, którzy zajmą miejsca I-III wszystkich Lig otrzymają nagrody rzeczowe. Uzyskane miejsca będzie określało kolejność wyboru nagród, począwszy od miejsca I, a skończywszy na miejscu III.

VI. Prawa i obowiązki zawodników:

1. Każdy zawodnik przystępując do rozgrywek wyraża zgodę na warunki uczestnictwa określone niniejszym regulaminem.
2. Każdy zawodnik powinien posiadać własną raketę tenisową, piłki do rozgrzewki jak również piłki meczowe.
3. Za zniszczenia obiektów lub jego wyposażenia wszelkie koszty związane z jego naprawą ponoszą zawodnicy.
4. Zawodnicy w trakcie trwania zawodów odpowiedzialni są za osoby towarzyszące im oraz zobowiązani są do niesienia czynnej pomocy w jawnych przypadkach naruszenia porządku publicznego.

VII. Dane osobowe

Dane osobowe Uczestników będą przetwarzane zgodnie z warunkami określonymi w ustawie z dnia 29 sierpnia 1997 r. o ochronie danych osobowych (Dz. U. 2016 r. poz. 922, z 2018 r. poz. 138, 723) w celu przeprowadzenia i realizacji Ligi oraz w związku z wykonywaniem postanowień Regulaminu. Administratorem danych osobowych jest Organizator. W przypadku osób posiadających ograniczoną zdolność do czynności prawnych przetwarzanie danych osobowych obejmować będzie również dane osobowe przedstawiciela ustawowego Uczestnika. Podanie danych osobowych jest dobrowolne, przy czym jest ono warunkiem wzięcia udziału w Lidze i ewentualnego wydania nagrody. Każdy Uczestnik ma prawo do wglądu w swoje dane osobowe i ich poprawiania.

VIII. Postanowienia końcowe:



1. Organizator zastrzega sobie prawo wprowadzenia zmian w niniejszym regulaminie.
2. Organizator zastrzega sobie prawo do upublicznienia wyników, zdjęć, imion i nazwisk uczestników oraz zamieszczania informacji o zawodach na stronach internetowych, w prasie, radiu i TV oraz wykorzystania zdjęć uczestników w Internecie, wydawnictwach, gadżetach i innych materiałach promujących Stowarzyszenie KOKSOWNIA.
3. Organizator nie ponosi odpowiedzialności za rzeczy pozostawione lub zagubione.
4. W sprawach spornych lub nie objętych regulaminem decyduje Organizator.

w w w . k o k s o w n i a . o r g . p l